

**Dejan Grba**

# **DELTA VERZIJA**

## **Poetike digitalne umetnosti**

### **Rezime**

Izuzetno je uzbudljivo stvarati i proučavati digitalnu umetnost na početku dvadeset prvog veka.

Digitalna umetnost zahvata, odražava i oblikuje širok opseg najrelevantnijih društvenih pojava. Ona predstavlja dinamičnu laboratoriju u kojoj, složenim uodnošavanjem umetnosti, nauke-tehnologije, politike, ekonomije, zabave i popularne kulture, nastaju moćna sredstva izražavanja i ljudskog saobraćanja. Mnogi digitalni umetnici su visoko zapaženi i kulturni sektor pronalazi nove načine za prikupljanje, arhiviranje, prikazivanje, teoretizovanje, promovisanje i komercijalizovanje njihovih produkcija. Ekspanzija svih vrsta diskursa o digitalnoj umetnosti i kulturi—od priručnika, magazina, žurnala, televizijskih programa, filmova, blogova i veb sajtova, preko studija, monografija, kataloga, radionica, festivala, seminara, predavanja i diskusija, do istoriografske, filozofske i teorijske literature—svedoči o rastućem interesovanju najšire publike i akademske zajednice. Značajna transformacija umetničkog obrazovanja se odvija upravo uvođenjem raznovrsnih, često veoma ambicioznih, programa digitalne umetnosti.

Istovremeno, kreativni i izražajni potencijali digitalne umetnosti su u znatnoj meri neiskorišćeni, a njene društvene konsekvence neispitane. Digitalna kultura i umetnost proizvode brojne protivrečnosti i paradokse između tehnokratije, oportunističke manipulacije, površnosti i arogancije na jednoj strani i duhovite, inteligentne, slojevitke kritike na drugoj. Bogate i poučne istorije digitalne kulture i umetnosti su uglavnom maskirane fascinantnim efektima digitalnih medija i brzinom promena digitalne tehnologije. Uz to, mnogi poetički kvaliteti i umetnički dometi

digitalnog stvaralaštva su često neopravdano zapostavljeni dok su neki drugi nesrazmerno eksponirani ideološkim autoritetom digitalne paradigme.

*Delta verzija: Poetike digitalne umetnosti* predstavlja uvodnu platformu za razmatranje stvaralačkih činilaca digitalne umetnosti i za kritičko promišljanje digitalne kulture na konceptijskom, formalnom, tehnološkom i širem društvenom planu. Knjiga prikazuje različite aspekte digitalne kulture i diskutuje izabrane projekte digitalne umetnosti: od rane kompjuterske umetnosti, digitalne vizuelizacije i infografike, zvučne umetnosti, digitalnog videa, animacije i filma preko internet umetnosti, kompjuterskih igara, taktičkih medija, generativne umetnosti, digitalne interaktivnosti, instalacije i performansa do bioumetnosti, digitalne arhitekture i dizajna. Knjigu prati opsežan online materijal za istraživanje digitalne umetnosti i kulture.

Konceptijski i sadržinski, *Delta verzija* je deo umetničkog, autorskog i pedagoškog istraživanja digitalne umetnosti koje sam započeo 1994 godine. Nastala je međudejstvom mojih iskustava u stvaranju i predstavljanju digitalnih umetničkih projekata, u realizaciji seminara *Poetike digitalne umetnosti* i predmeta *Transmedijska istraživanja*, radionica, javnih predavanja i tekstova o digitalnoj umetnosti i kulturi. Zbog toga verujem da će biti pristupačna kako čitaocima sa osnovnim poznavanjem umetnosti, kojima može da pomogne u formiranju kriterijuma za promišljanje, pozicioniranje i vrednovanje digitalne umetničke produkcije, tako i čitaocima sa opsežnim poznavanjem umetnosti, umetničkih teorija i teorija kulture, kojima može da bude korisna za detaljnije sagledavanje savremene umetničke fenomenologije u složenom društvenom, naučno-tehnološkom i političkom kontekstu.

Naslov *Delta verzija* je izveden iz tehnike delta zapisa podataka, zasnovane na razlikama između polaznog fajla i njegovih razvojnih varijanti. On ukazuje na stvaralački kvalitet promene koja primarno odlikuje digitalnu umetnost i kulturu.

## **Prikaz sadržaja**

Poglavlje *Uvodne napomene* sadrži pojmovno-hipotetičke aspekte koji profilišu ukupan sadržaj i omogućavaju efikasnu upotrebu knjige. U njemu prikazujem svoj autorski pristup, odnos prema evaluaciji i interpretaciji digitalne umetnosti, osnovne

termine, odnos prema digitalnoj kreativnosti, način kategorizacije, organizaciju sadržaja, strukturu poglavlja, kriterijume za izbor primera, tretman tehnoloških detalja i reprodukcija.

U poglavlju *Interpol i Deutsche Bank, FBI i Scotland Yard* prikazujem okolnosti nastanka digitalne kulture i digitalne umetnosti. Deo ovog poglavlja je posvećen pionirima kompjuterske umetnosti koji su, od pedesetih do devedesetih godina dvadesetog veka, uticali na digitalnu umetnost našeg vremena. U poglavlju *Vizuelizacija i infografika* razmatram umetničke projekte zasnovane na digitalnom stvaranju i manipulisanju slike odnosno na principima diskretnog zapisa, kao i projekte infografike zasnovane na softverskim metodama za prikupljanje, obradu, konceptualizaciju i vizuelizaciju podataka. U poglavlju *Zvučna umetnost* dajem osvrt na digitalne umetničke projekte koji prvenstveno nastaju eksperimentisanjem sa zvukom. *Video* je poglavlje o umetničkom stvaralaštvu zasnovanom na digitalnim tehnikama za kreiranje, beleženje, manipulaciju i distribuciju videa. U poglavlju *Film* razmatram digitalizaciju komercijalnog filma, a zatim prikazujem projekte digitalnih umetnika koji preispituju i kritikuju fenomenologiju filma i animacije.

Poglavlje *Internet umetnost* obuhvata umetničke projekte koji koriste specifičnosti mrežne kulture—prvenstveno interneta—kao što su rasprostranjenost, masovnost, jednostavnost upotrebe, uslovna anonimnost, brzina, multimedijalnost i interaktivnost. U poglavlju *Kompjuterske igre* opisujem kulturni, obrazovni, ekonomsko-politički kontekst i konsekvence kompjuterskih igara, a zatim razmatram strategije i problematiku umetničkih kompjuterskih igara. *Taktički mediji* je poglavlje posvećeno projektima digitalnog umetničkog aktivizma kao jednog od najvidljivijih, najambicioznijih i istovremeno jednog od najproblematičnijih fenomena digitalne kulture.

U poglavlju *Generativna umetnost* razmatram umetničke pristupe koji formalizuju nepredvidljivost stvaralačkog procesa i estetizuju kontekstualnost nastanka i recepcije umetničkog dela, projekte zasnovane na precizno definisanim procedurama u izvođenju i prezentaciji umetničkog dela, kao i umetničke projekte koji se primarno identifikuju kao programski kod ili kao softver. Poglavlje *Interaktivnost, instalacija, performans i nastajuće forme* je posvećeno heterogenoj oblasti u kojoj digitalni stvaraoci pronalaze nove participativne metode za strukturisanje, materijalizovanje i predstavljanje umetničkog dela i nove tehnike za njegovu aktivnu promenu u odnosu

sa posmatračem. Chapter 1 *Introductory Remarks* presents my authorial approach, the main terms, my relation toward digital technology, the organizational structure of the contents and chapters. It also outlines my criteria for the selection and evaluation of the art projects, discusses [the importance of titles of (some of) the artworks,] the relevance of technical details and the limitations of the reproductive materials primarily used in researching digital art.

Chapter 2 *Interpol and Deutsche Bank, FBI and Scotland Yard* presents the main factors in the emergence of digital culture, with a historical sketch of digital art and an overview of its current status. Part of this chapter is dedicated to the computer art pioneers from the 1950's to the 1990's who influenced the recent digital art. Chapter 3 *Visualization and Infographics* surveys the art projects based upon the principles of digital encoding, digital image creation and manipulation techniques, and as well as the infographic projects which use software for acquiring, conceptualizing, processing and visualizing data. Chapter 4 *Sound Art* presents digital art projects primarily created through experimenting with sound. Chapter 5 *Digital Video* is about the artistic production based upon the digital techniques for creating, recording, manipulating and distributing video. Chapter 6 *Digital Film* provides some aspects of the commercial film within the context of digital paradigm, and presents digital artworks that explore the phenomenology of commercial film and animation.

Chapter 7 *Internet Art* surveys the art projects that utilize the specific qualities of networked culture—primarily of the Internet—such as ubiquity, ease of use, (the lack of) anonymity, speed, multimedia, and interactivity. Chapter 8 *Game Art* reviews the cultural, educational, economic and political context and consequences of computer gaming, and the strategies and problems of artistic computer games. Chapter 9 *Tactical Media* presents the creative contexts of digital activism and tactical media as some of the most popular, most attractive, most ambitious and simultaneously some of the most disputable domains of digital art.

Chapter 10 *Generative Art* is dedicated to the art that uses various techniques to formalize the unpredictability of the creative process, and to aestheticize the contextual nature of an artwork. It includes the artistic approaches based upon the precisely defined procedures in conceptualizing, generating, rendering, performing and presenting the artwork, and art projects primarily created through coding.

Chapter 11 *Digital Interactivity, Installation and Performance* addresses the

heterogeneous field of digital interactivity, installation, performance and emerging forms in which the artists develop new participatory methods for structuring, materializing and presenting the artwork, and new techniques for the active transformation of the artwork in relation to the viewer.

Chapter 12 *BioArt* provides the historical, socio-political and technological overview of BioArt, and the related concepts such as bio-politics and bio-power. It then reviews the relationship between the BioArt projects and the biotechnological research projects that acquire the identity of an artwork.

Chapter 13 *Digital Architecture* is an overview of the artistic experiments in algorithmic, parametric and biomorphic architecture, with a focus on the projects realized with digital technology. Chapter 14 *Digital Design* is an overview of design artists and studios whose conceptual platforms and production methods rely on the digital technology.

Chapter 15 *Delta (Version)* surveys the traits of contemporary digital art and culture, and comments upon some of their issues, quirks, dilemmas, potentials and perspectives.

Second part of the book includes the utility sections.

*Glossary* lists the explanations of the frequent terms and expressions in digital art and culture. *Bibliography* is a list of bibliography referenced in the book. *Additional Bibliography* is a thematically organized list of literature for further research in digital art and culture. *Manuals* is a thematically organized bibliography of manuals and tutorials for digital art making. *Filmography* lists a selection of feature films, documentaries and television programs about digital art and culture. *Links* is a thematically organized list of web links for research in digital art and culture. *Chronology* is an overview of the events in science, technology, education and art that contributed to the emergence of digital culture. *Index* lists the book locations of the key words, and *Name Index* lists the book locations of names of the artists, scientists and authors.

U poglavlju *Bioumetnost* ocrtavam istorijski i tehnološki kontekst bioumetnosti i koncepte biopolitike i bio-moći koji se sa njom povezuju. Zatim razmatram umetničke projekte zasnovane na odnosu između tehnologije i živih formi, životnih

pojava, funkcija i transakcija, i poredim ih sa biotehnoškim istraživačkim projektima koji preuzimaju identitet umetničkog dela. *Arhitektura* je poglavlje u kojem dajem pregled umetničkih eksperimenata u oblasti algoritamske, parametričke i biomorfne arhitekture sa fokusom na projektima koji nastaju u okviru digitalne umetnosti. U poglavlju *Dizajn* dajem osvrt na dizajnere i dizajnerske studije čije se konceptijske platforme i metodologije zasnivaju na digitalnoj tehnologiji ili iz nje proizlaze.

*Delta (verzija)* je poglavlje u kojem razmatram opšte osobenosti savremene digitalne umetnosti i kulture, i komentarišem neke od njihovih pitanja, problema, ograničenja, potencijala i perspektiva.

Slede namenske sekcije.

*Pojmovnik* sadrži objašnjenja najvažnijih pojmova, izraza i sintagmi digitalne umetnosti i kulture. *Bibliografija* sadrži spisak korišćene bibliografije, *Dodatna bibliografija* je tematski organizovan spisak literature za dalje istraživanje digitalne umetnosti i kulture, a sekcija *Priručnici* je tematski organizovan izbor priručnika i praktičnih uputstava za digitalno umetničko stvaralaštvo. U sekciji *Filmografija* navodim osnovni izbor igranih i dokumentarnih filmova, televizijskih emisija, serija i snimaka o digitalnoj kulturi i umetnosti. Sekcija *Linkovi* sadrži tematski organizovan izbor veb linkova za istraživanje digitalne umetnosti i digitalne kulture. *Hronologija* sažeto prikazuje redosled događaja u nauci, tehnologiji, umetnosti, obrazovanju i popularnoj kulturi koji su uticali na formiranje savremenog koncepta informacije, nastanak digitalne umetnosti i kulture. *Indeks pojmova* i *Indeks imena* sadrže raspored najvažnijih korišćenih pojmova i najvažnijih navedenih imena umetnika, naučnika i autora.